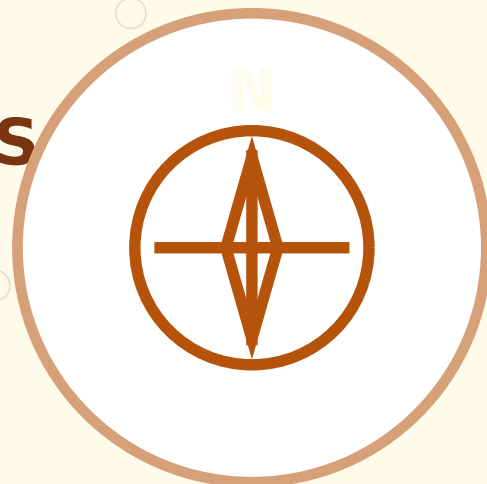


LOT 04 - 24 CARTES

ANIMYJOB

CARTES DE DÉFIS PIRATES POUR ENFANTS

Un pack thématique pour anniversaire pirate, grand jeu ou centre de loisirs.



CARTE 01



MARCHE SUR LA PLANCHE

Avancez sur une ligne sans poser le pied dans la mer imaginaire.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 02



LE PERROQUET RÉPÈTE

Répétez exactement la phrase du capitaine avec la même intonation.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 03



BOULET DE CANON

Faites rouler une balle entre deux repères sans toucher les obstacles.

PRÊT À DÉCOUPER

Comment utiliser ce pack

Préparez une zone sûre, quelques objets légers et un coffre symbolique. Les défis restent coopératifs ou sans élimination.

ÂGES 5-11 ANS | 24 CARTES | 4 PLANCHES À DÉCOUPER



MARCHE SUR LA PLANCHE

Avancez sur une ligne sans poser le pied dans la mer imaginaire.

**BOUGER**

2 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB



LE PERROQUET RÉPÈTE

Répétez exactement la phrase du capitaine avec la même intonation.

**OBSERVER**

3 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 02

BOULET DE CANON

Faites rouler une balle entre deux repères sans toucher les obstacles.

**BOUGER**

2 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB



CARTE 04

CARTE AU TRÉSOR

Dessinez une carte avec trois repères et une croix finale.

**CRÉER**

4 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB



CRI D'ÉQUIPAGE

Inventez un cri de trois mots et un geste commun.

**COOPÉRER**

4 min | Équipe

NIVEAU



ANIMYJOB



BOUSSOLE FOLLE

Faites deux pas au nord, un à l'ouest puis tournez vers le sud.

**OBSERVER**

3 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 06



COFFRE VERROUILLÉ

Mimez l'ouverture d'un coffre avec une clé beaucoup trop lourde.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



CARTE 08

TRÉSOR FRAGILE

Transportez trois pièces en papier sur le dos de la main.



BOUGER

2 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

09 CARTES DE DÉFIS PIRATES



LE CAPITAINE DIT

Exécutez l'ordre seulement s'il commence par 'Le capitaine dit'.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



ÎLES DE PAPIER

Traversez la zone en marchant uniquement sur quatre feuilles.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 10



MESSAGE EN BOUTEILLE

Inventez une phrase secrète de moins de huit mots.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



CARTE 12

TEMPÊTE EN MER

Balancer-vous comme un bateau puis immobilisez-vous au signal.



BOUGER

2 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LONGUE-VUE

Observez dix secondes un coin de la pièce puis citez cinq détails.



OBSERVER

3 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE TRÉSOR SONORE

Un objet tinté est caché : guidez la recherche avec 'chaud' et 'froid'.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 14

NŒUD DE MARIN

Avec une corde, réalisez ensemble un cercle puis un huit au sol.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 16

LE PIRATE ENDORMI

Passez devant le gardien sans faire le moindre bruit.



CALME

2 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



DRAPEAU PIRATE

Créez un symbole d'équipage que tout le monde peut reproduire.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LA PIÈCE DISPARUE

Observez cinq objets, fermez les yeux et trouvez celui qui manque.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 18



RAMEURS SYNCHRONISÉS

À trois, mimez un équipage qui rame parfaitement ensemble.



COOPÉRER
4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



CARTE 20

LE DUEL DE GRIMACES

Faites rire votre partenaire sans parler ni le toucher.



CRÉER
4 min | Duo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

21 CARTES DE DÉFIS PIRATES



L'ÎLE INCONNUE

Inventez le nom, l'animal et le danger d'une île mystérieuse.



CRÉER
4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LE CODE DU COFFRE

Créez une suite de quatre gestes que l'équipe doit mémoriser.



OBSERVER
3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 22



SAUVETAGE EN MER

Transportez une peluche sur un tissu tenu par quatre joueurs.



COOPÉRER
4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



CARTE 24

PARTAGE DU BUTIN

Répartissez douze jetons équitablement entre les membres de l'équipage.



COOPÉRER
4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB